
THE
GAMES
machine
ACTION
AMIGA
Anno II Numero 4 - Marzo 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70.
Nel dischetto
troverete:
SHADOWLANDS
Il più innovativo
RPG dell'anno!
PINBALL DREAMS
Un flipper
che vi manderà
in tilt!
2
ECCEZIONALI
DEMO ORIGINALI
PRONTI PER
ESSERE
GIOCATI
PROVATI PER VOI: 4D SPORTS DRIVING -
LARRY V - WILLY BEAMISH - RED BARON - HEART OF CHINA
ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

CIAK TGM... AZIONE!

Chi l'avrebbe mai detto che la figlia di TGM sarebbe diventata una stella? Beh, certo, qui in Redazione ne eravamo abbastanza certi, ma, sapete com'è, quando esce una rivista nuova le incertezze sono lecite.
Anche questa volta TGM Action passa all'azione con un Demo di tutto rispetto e, come sempre, molto atteso. E' un titolo che so perfettamente che farà scalpitare molti di voi e che ha già fatto scalpitare molti di noi, Max in primis che, come sempre, ha cercato di accaparrarsi in anteprima il dischetto che sarebbe stato poi inserito nella rivista. Intanto Giovanni Papandrea sta mettendo a punto una "sigletta" che caratterizzerà i prossimi dischetti di TGM Action, e così tutti voi avrete la possibilità di ammirare le meraviglie ottenibili con Deluxe Paint IV.
Ma non è finita. Come "appendice" di TGM, questa ACTION si sta accaparrando tutti i titoli che non sono riusciti per un motivo o per un altro a entrare nel palinsesto della rivista "madre", e così, quatta quatta, la nostra nuova stella sta per sfondare il mondo di Hollywood anche se, per il momento, la trovate solo in edicola.
Accomodatevi, fra poco inizia lo spettacolo.

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Massimo Reynaud
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Impaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi.
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460.
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI).
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI).
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246.
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano.
Pubblicità inferiore al 70%.

SHADOWLANDS



Visto il grande successo che gli RPG stanno ottenendo su tutti i nostri beneamati computer, anche la Domark ha deciso d'imboccare quest'ardua strada proponendoci un gioco dalle qualità e dallo schema di gioco sicuramente innovativi. Cosa posso dirvi: provare per credere!

Anche questa volta l'oscuro Overlord di turno ha deciso di sconvolgere una povera terra felice e armoniosa, e anche questa volta toccherà a voi riportare ordine e disciplina in Koronas, il vostro devastato reame. Il giocatore deve interpretare lo spirito del principe Vashnar, che è stato barbaramente ucciso, fatto a pezzi e seminato in giro per i vari livelli (chissà, forse innaffiandolo ogni giorno potrebbe anche germogliare), e tener sotto controllo con la sua forza di volontà i corpi di quattro valorosi eroi nel tentativo di ricomporsi e di far fuori il villipendulo Overlord. Quello che rende particolarmente affascinante questo prodotto è appunto la vostra totale padronanza sui personaggi, che vi permette di compiere più azioni simultaneamente od esplorare i labirintici livelli in gruppetti separati. Il controllo è effettuato interamente via mouse, cliccando opportunamente col tasto sinistro sulle varie parti dei ritratti dei vostri personaggi: così, illuminando il braccio sinistro (quello alla vostra destra) e susseguentemente un qualsiasi oggetto in giro per lo schermo, il personaggio denominato da quel ritratto si muoverà e raccoglierà l'oggetto, che finirà nella mano destra. Questa viene utilizzata per usare gli oggetti con qualcosaltro, come una chiave nella serratura od una moneta in una gettoniera, ed è indispensabile nei combattimenti; per attaccare un nemico potete infatti utilizzare due tecniche: la prima è semplicemente illuminare il braccio destro e muovere il vostro personaggio in una direzione, in questo modo attaccherà tutto ciò che gli si para davanti, mentre il secondo consiste nell'"usare" l'arma su di un nemico, ovvero cliccare alla base di questo quando lo



sprite lampeggia. Questi due sistemi possono rivelarsi parecchio utili per affrontare diverse occasioni: il primo viene normalmente utilizzato per fuggire aprendosi la strada, mentre il secondo per attaccare in contemporanea con tutti i vostri personaggi un singolo avversario, metodo che però spesso può rivelarsi pericoloso contro nemici particolarmente ostici, poiché i vostri guerrieri combatteranno fino alla vittoria od alla morte ed in caso di forti perdite di energia può rivelarsi difficile portarli tutti in salvo. Illuminando contemporaneamente entrambi i bracci, potrete lanciare l'oggetto che è nella vostra mano destra in giro per lo schermo: la precisione del lancio è proporzionale al suo peso ed alla





forza del personaggio stesso che lo tira, per cui evitate di mirare a distanza troppo elevate. Per leggere le iscrizioni o i cartelli su i muri vi basterà cliccare sulla testa e poi su di essi, mentre per muovervi in giro per lo schermo potete utilizzare di nuovo due diversi metodi (avete due gambe, no?): quella sinistra vi serve per spostare i personaggi individualmente in giro per lo schermo, mentre quella destra vi servirà per muovervi in gruppi ben ordinati. Per cambiare l'ordine di marcia o per formare gruppi differenti, potete utilizzare il sistema a scacchiera presente nell'inventario: spostando i segnalini avrete così la possibilità di cambiare la disposizione che i vostri personaggi prenderanno quando si muovono insieme, mentre usando le due scacchiere potrete suddividere il vostro team in due blocchi distinti. Per quanto riguarda la magia, che logicamente non poteva mancare in un tipico prodotto fantasy, vi devo dire che purtroppo vi sarà concesso soltanto usare le pergamene che troverete lungo la strada: per far ciò, dovete prima caricarle di energia magica rubandola dai vari oggetti che già possedete (come le torce, le spade od il cibo), operazione effettuata utilizzando la bilancia nell'inventario, e susseguentemente passandola alla pergamena stessa. Dovete comunque stare attenti a non prosciugare troppo le energie degli oggetti, poiché tanto più questa sarà bassa, tanto meno efficacemente funzionerà l'oggetto stesso. Buona esplorazione, vi ricordo anche che troverete la recensione completa sul numero di Marzo di TGM.

Luke

PINBALL DREAMS



Dopo essere stati declassati dai coin-op a ruolo di semplici comprimari nelle sale giochi di tutto il mondo è finalmente arrivato il momento per i flipper di tornare nuovamente protagonisti...





Come avrete avuto già modo di leggere all'interno delle succose preview contenute all'interno del numero di Marzo di TGM, Pinball Dreams è uno dei nuovi giochi in fase di completamento ad opera della 21st Century Entertainment. E come facilmente si evince dal titolo, nonché dal mio stesso cappello introduttivo, si tratta di un esaltante flipper elettronico. Il gioco finale vi permetterà di destreggiarvi su 4 differenti "tavoli" di gioco differenti. Questo demo limiterà la vostra scelta all'ambientezione "horror", che comunque sembra essere una delle più divertente, grazie agli innumerevoli effetti tenebrosi che si rivelano essere indubbiamente uno dei punti forti dell'intera realizzazione. Passiamo quindi alle semplicissime istruzioni necessarie: con i due tasti ALT (oppure i due Shift (oppure i due Amiga)) si controllano i due respingenti grazie ai quali tenere in gioco la pallina, con il cursore verso il basso si mette in gioco quest'ultima, mentre con la sbarra spaziatrice si può dare il mitico "colpo d'anca", la cui efficacia distingue, ha distinto e sempre distinguerà il pivellino dal vero campione, mi raccomando però, sempre con la giusta sensibilità, pena un deprimente "tilt" che determinerà inesorabilmente la fine della vostra partita. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica non posso far altro che confermare le già espresse impressioni entusiastiche, si tratta infatti non solo del miglior flipper di tutti i tempi (sempre che Time Scanner si potesse considerare tale), ma di un gioco estremamente divertente che vi terrà sicuramente incollati al monitor molto a lungo; almeno a giudicare dai consensi ottenuti qui in redazione...

Max

OGNI MESE IN EDICOLA

6
ANNO 2
NUMERO 6
MARZO 1992
LIRE 4000

console MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM



SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



ATARI
LYNX
7800



ARRIVANO I NOSTRI
MERCS PER MEGADRIVE E MASTER SYSTEM

RAINBOW ISLANDS
VERSO LA PRIMAVERA IN GROPPA ALL'ARCOBALENO

SPEEDBALL II
FACCIAMOCI DEL MALE

STAR WARS
CHE LA FORZA SIA COL NES

SUPER ADVENTURE ISLAND
WONDERBOY SI TRASFERISCE SU SF

Spedizione in abbonamento postale ... 70

LARRY 5

Passionate Patty Does A Little Undercover Work

SIERRA L.89.900

Ci risiamo, il nostro simpaticissimo Larry è riapprodato su Amiga con la sua quinta avventura. No! Non preoccupatevi, non avete perso la quarta puntata, è che qualcosa gli ha fatto perdere la memoria e solo giocando questa scoprirete cosa è successo in quella precedente.

Sierra riapproda nel mondo delle avventure con un'interfaccia decisamente nuova che deve molto alla Dynamix, visto che per diversi aspetti è simile a quella usata dalla Società a lei affiliata. Sembra infatti che gli americani si siano stufati di digitare frasi all'interno del computer e di non essere di conseguenza sempre capiti dal loro amato cervellone, e così alle classiche frasi da digitare all'interno delle avventure sono state sostituite delle icone "verbali" in grado di evitare ogni sorta di digitamento sulla tastiera: il vostro unico, vero intelocutore è il mouse. Ogni volta che cliccate sul tasto del mouse il pointer cambierà la propria icona in una delle azioni disponibili in quel momento che, nel caso specifico di Larry V sono: Guarda, Cammina, Usa, Parla, Guarda l'inventario e Apri la Cerniera. Una volta scelta l'azione da fare cliccate sull'oggetto, sul luogo o sul personaggio col quale volete in-





teragire et voilat!, l'azione ha luogo. Se è un'azione utili ai fini dell'avventura, poi, udirete un BLIMP che indica l'aumentare del punteggio (dovrete raggiungere i 1000 punti!) altrimenti ciapa sù e porta a càl In questa nuova storia di Larry interpreterete ancora una volta i dbe ruoli: quello del Play Boy più amato dai videogiocatori e quello dell'affascinante morettona pianista che risponde al nome di Passionate Patty e con la quale nella terza avventura era scattato l'amore. Questa volta però partite da due luoghi differenti poiché, non si sa come, qualcosa (che scoprirete durante il gioco) vi ha divisi apparentemente per sempre. Voi inizierete il gioco portando il caffè al vostro capo che sta cercando un uomo brutto abbastanza per sperimentare il grado di "libido" di tre donzelle americane: se queste ci staranno col bruttone, allora ci staranno con tutti e quindi sarebbero l'ideale per il porno show che sta per essere prodotto. Così Larry, ignaro del complotto del capo, viene incaricato di andare a trovare le tre ragazze e filmare i rapporti che queste probabilmente avranno con lui. Patty invece è ritornata a fare la pianista in un teatro americano di second'ordine e, licenziata dal suo capo, viene avvicinata da un individuo dell'FBI che le propone di indagare su un certo giro mafioso di materiale pornografico. La bella Passionate, già piuttosto triste per le sue vicissitudini, accetta l'incarico trasformandosi cósì in una spia di tutto rispetto e dal fascino incontrastato. Durante l'avventura i due avranno parecchi viaggi da fare in auto e in aereo (esattamente sono tre voli per Larry e 2 scarrozzate in auto per Patty) ed è proprio durante questi viaggi che il gioco vi farà passare dalla gestione di unpersonaggio all'altro. Se tutto andrà bene, infine, i due si ritroveranno nientepopodimeno che alla Casa Bianca, ospiti del sostituto del Presidente, insieme ricorderanno il passato, si riinnamoreranno, smascheranno il colpevole della loro separazione e dell'amnesia di Larry e vivranno, forse, felici e contenti. Tutto questo avviene in una grafica da cartone animato che però non rende molto nei 32 colori di Amiga, purtroppo, e in una sorta di ripetitività delle azioni che forse Vi stancheranno un po'. Le animazioni anche in questo caso (come in altri giochi Sierra e Dynamix) sono a volte troppo lente (sempre per chi ha un'Amiga non accelerato) e fortunatamente i



dischetti ridotti solo a 7 (contro, per esempio i 12 di Willy Beamish della Dynamix!). Comunque sia ci troviamo difronte a un'avventura che ha perso molto del carisma delle precedenti di Larry, e anche dell astuzia che ci voleva per risolverla. Io ho portato a termine la missione (senza ottenere però i 1000 punti ma solo 738) in sei ore di gioco, mentre ricordo che per Larry 3 ci sono voluti molti giorni per escogitare il modo per risolvere determinati enigmi. Larry V è troppo facile, per nulla pornografico (lo era molto di più il terzo episodio... sempre che di pornografia si possa parlare!!!), manco un po' erotico e, insomma, un po' deludente. Larry, Larry, questa volta non ci hai fatto divertire un granché... meglio la tua prima volta.

Stefano Gallarini

VALUTAZIONE GLOBALE



HEART OF CHINA



DYNAMIX L.89.900

Dopo la sua comparsa in versione PC, ecco finalmente arrivare anche su Amiga la seconda avventura firmata Dynamix, una delle figlie della Sierra. E così, fra una digitalizzazione e l'altra, vi portate a casa un film con tutto il fascino dell'Oriente.

Dynamix ha inventato un nuovo modo di fare avventure. Chi ha giocato Raise Of The Dragon se ne sarà accorto. In queste nuove fatiche firmate da una delle Società appartenenti al gruppo Sierra, infatti, tutti i personaggi reagiscono in rapporto alle vostre decisioni e al vostro comportamento rispettando il loro carattere e modificando il loro atteggiamento, esattamente come avviene nella vita reale. Quando siete difronte a un'avventura Dynamix, quindi, le conclusioni sono molteplici e perlopiù diverse fra loro, e così gli enigmi si possono risolvere in modo diverso, come diversa diventa automaticamente la logica e la strategia di gioco. In Heart Of China, poi, sono state aggiunte delle cose che hanno aumentato a mio avviso la profondità e la longevità del gioco rispetto al suo predecessore Raise Of The Dragon. Intato diamo un'occhiatina alla trama: voi siete Jake Masters "LUCKY", un valente ed eroico pilota dell'Aviazione Americana che ha deciso, un bel giorno, di darsi al turismo creando una specie di servizio di aero-taxi fra Honk Kong e un po' tutta la Cina. Rispettato e amato dalla popolazione, malgrado il suo carattere troppo irascibile e maldestro, viene incaricato dal potente e ricco Lomax a salvare la figlia Kate che sembra essere stata ra-



pita da un certo Li Deng desideroso di completare la sua collezione di "bellezze". Voi accettate l'affare, anche perché vi è stata offerta una bella manciata di dollari e la possibilità di avere un aereo nuovo e, per prima cosa, cercate di farvi amico un bravo Ninja che risponde al nome di Zhao Chi, dopodiché partite in giro per il mondo a cercare la bella Kate e a vivere la vostra avventura. Nel corso del gioco dovrete interpretare tutti e tre i protagonisti: Lucky, Kate e Zhao Chi. Ognuno di loro è in grado di fare determinate cose e di usare determinati oggetti (per esempio Zhao Chi è l'unico che può parlare alla donna esperta di erbe per farsi preparare la mistura curativa) per portare a termine l'avventura. Per interagire coi personaggi e con gli oggetti dovrete usare semplicemente il mouse e uno dei suoi tasti che, come ormai avviene anche per le avventure Sierra, trasformano il "pointer" in un'icona relativa all'azione che si vuole compiere: prendere o usare un oggetto, andare in una certa direzione o parlare con i personaggi. Come dicevo all'inizio, quando vi trovate difronte a una conversazione, avrete più possibilità di risposta; in rapporto a ciò che dite, quindi, l'interlocutore modificherà il suo atteggiamento nei vostri confronti e così la trama cambierà e gli





enigmi andranno risolti in modo diverso. Per evidenziare questa possibilità, infatti, la Dynamix ha implementato in questa nuova avventura un "Plot Branch",una sorta di indicatore che apparirà ogni volta compiuta una scelta che ha determinato una deviazione del percorso. Questo non vuol dire che avete scelto bene o male, il cartello significa semplicemente che prima di quel momento una scelta diversa avrebbe comportato una trama differente. Se vi segnate su un foglietto i momenti di Plot Branch potrete quindi rigiocare l'intera avventura modificandone la trama, e divertirvi di conseguenza in modo diverso. La grafica di Heart Of China è stata realizzata utilizzando digitalizzazioni di attori e luoghi veri mischiati a ritocchi di computer graphic, e questo lo rende decisamente molto realistico, anche se purtroppo la riduzione a 32 colori rispetto ai 256 della versione PC VGA si fa sentire moltissimo. Il sonoro è forse un pelino monotono, ma comunque molto bello e ottenuto digitalizzando suoni di strumenti veri (ma questo solo se avete almeno un mega di Chip Ram) e le animazioni sono molto curate, ammesso che abbiate in totale almeno due mega di Ram, altrimenti queste verranno ridotte all'osso. Sulla quantità dei dischetti (9), la velocità di caricamento e la velocità di gioco che dire? Niente di particolare, se non che quest'avventura se la godranno senz'altro di più gli utenti con un Amiga veloce almeno 16Mhz, con un Hard Disk e con almeno 2 mega di Ram a disposizione: tutti gli altri dovranno avere (molta) più pazienza nel liberare e salvare la bella e dolcissima Kate.

Stefano Gallarini

VALUTAZIONE GLOBALE



Red Baron

DYNAMIX L.89.900

Un bel giorno il sior Manfred Von Richthofen si alzò di buon umore e si disse: ebbene, vecchio mio, vediamo quanti inglesi riusciamo ad abbattere oggi. La giornata si concluse mica male, e da quel momento la Luftwaffe ebbe un asso più.

Naturalmente per diventare assi non basta avere una certa sete di sangue, vi ricordo che ce l'hanno anche i vampiri, senza per questo essere in grado di abbattere aerei a mitragliate. Ma gli assi della prima guerra mondiale erano uomini che facevano classe a sé, ed è stato calcolato che da soli abbatterono una grassa percentuale di tutti gli aerei affumicati durante il conflitto. Non è strano che alla Dynamix abbiano trovato questi soggetti molto interessanti, decidendo di scriverci attorno un programma. Vi ricorderò brevemente che Red Baron è un simulatore di volo bellico ambientato nella prima guerra mondiale. Per semplicità il gioco considera come belligeranti solo Inghilterra e Germania, e tutte le azioni hanno luogo sul fronte francese, che subì ben poche modifiche durante l'iter del conflitto. Ci sono diversi modi di prendere parte all'azione: come "privatisti" affrontando missioni sciolte, o come professionisti optando per una carriera nell'aviazione, che si spera sia lunga e sanguinosa (~er gli altri). Le missioni sono l'anima del gioco: costellano la carriera e impegnano i piloti. Gli incarichi possono essere svariatissimi, spaziando dal duello con assi avversari ad una noiosa e banale ricognizione. Il programma si prende cura di ricostruire per benino i comportamenti di uomini e aerei: gli assi hanno i rispettivi aeroplani vivacemente colorati (l'aereo rosso di Von Richthofen è già una leggenda) e volano seguendo più o meno le stesse tecniche di quand'erano in vita. Gli aerei hanno cruscotti personalizzati e i comportamenti - a volte pericolosi - che li distinguevano una volta ai comandi. Completa il quadro una nutrita serie di opzioni per il realismo, per scegliere molto specificamente quali rogne vi potranno capitare sul groppone una volta in aria. Ricordate solo questo: scordatevi missili e cannoncini ultraprecisi e servoassistiti, e preparatevi a una lotta lunga e sporca, con aerei di legno e mitragliette da museo. Sapete tutti che la dote primaria di un simulatore di volo deve essere la velocità, e questo vale per un gran numero di programmi. Orbene, sono dolente di constatare che la macchina Commodore con questo programma a bordo sembra quasi trasformarsi in un'altra macchina Commodore (il 64), cui era permessa una lenta grafica 3D per l'esigua potenza disponibile. Siccome però stiamo parlando di Amiga, che ha tutt'altre prestazioni, siamo in presenza di un programma decisamente lento. E' già difficile tenere sotto controllo un duello aereo con mitragliette preistoriche, per cui una singhiozzante successione di immagini non aiuta di sicuro. Per fortuna il pannello delle preferenze include un'opzione per mettere le immagini in grafica vettoriale anziché solida per spingere la velocità a livelli decenti. Per il resto le notevoli e ricche opzioni di realismo sono rimaste, come la valida ricostruzione storica e in generale la struttura del programma, ma resta il fatto che nemmeno la versione PC poteva vantare velocità eccelse, e questa è sensibilmente più lenta. La differenza sul mercato è che ormai quasi tutti hanno il 386, mentre gli Amiga potenziati sono una rarità; quanto a questo sappiate che non potete giocare senza 1 Mb di RAM e due lettori di dischetti (oppure un disco rigido).

W.B







VALUTAZIONE GLOBALE



FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome ______________________
Cognome ______________________
Via ______________ n.° ________
Città ________ Cap. ________ Tel. ________
Età ________ Professione ______________
Marca Computer ________ Modello ________
Firma ______________________
(di un genitore per i minorenni) T.G.A.

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH





SIERRA L.89.900

I bambini, si sa, sono involontariamente portati a combinare guai. Ma in questo caso dovrete farlo apposta!

Scena: un'aula di scuola elementare. La professoressa, una vecchia zitella brutta come il peccato, tiene a bada i tre peggiori alunni nell'ultimo giorno di scùola. Tra questi figura anche un certo Willy che, esattamente come voi (perché sarete voi a comandarlo!), non ha troppa voglia di essere ingiustamente imprigionato in classe e di essere costretto a comporre un tema su come trascorrerà le vacanze estive. E qui sorgeranno non pochi problemi. Le alternative sono filarsela alla chetichella mentre la maestra scrive sulla lavagna, darsi per malato e farsi condurre in infermeria (gestita da una procace infermiera che, a giudicare dalla dimensioni di certe cose, di protesi al silicone deve averne tre o quattro), oppure farsi aiutare dal proprio migliore amico, una ranocchia, per spaventare la vegliarda. A seconda delle scelte il futuro vi riserverà altri incontri, come quello col preside della scuola che, adirato per il vostro comportamento e ancora di più per il parrucchino che gli avete rubato, aspetta solo un vostro errore per mandarvi a scuola dai militari (i quali faranno venire a voi il bisogno di un parrucchino dopo avervi rapato a zero). Oppure col maestro di educazione fisica, un maledetto sadico che pretende da voi un numero interminabile di flessioni. O ancora col teppista che si fumacchia una sigaretta sospetta in bagno e che cerca di spezzarvi un braccio pur di avere qualcosina da voi. Ma non tutti gli incontri possono né devono essere così tragici per voi. Anzi, voi stessi dovete andarvi a cercare i momenti migliori per combinare qualche marachella ai danni di qualcuno in modo da rifarvi indirettamente di tutti i torti subiti. Un consiglio? La vostra fastidisa sorellina: non vi piacerebbe buttarla giù dall'altalena, magari dopo averle fatto fare il giro della morte? Ne volete altri? Beh, non chiedetemi troppo se no che gusto c'è. Giocate e troverete sicuramente qualche bersaglio appetitoso... Sicuramente vi ricorderete dell'entusiastico trattamento che la versione per PC ha ricevuto e ora state tutti aspettando che anche questa versione per Amiga venga promossa a pieni voti. Ma devo darvi una piccola, e peraltro prevedibile, delusione: la versione PC era decisamente meglio. Prima di tutto per la grafica: un confronto tra VGA 256 colori e Amiga 32 colori è piuttosto scomodo, soprattutto se si tratta di schermate fisse con poche animazioni, come in questo caso. Del resto il particolare stile figurativo di Willy Beamish, che già su PC stupiva più che altro per i suoi fumettistici effetti pastello, era facilmente guastabile semplicemente togliendo via un po' di colori e confondendo un po' la grafica, cosa che, purtroppo è successa. Se poi devo aggiungere altri discorsetti spiacevoli ma scontati come la lentezza di gioco, i caricamenti a cui solo i possessori di hard disk possono ovviare in modo decente e, soprattutto, l'elitarietà del prodotto (minimo un Mega di RAM e doppio drive), ecco che già alcuni possibili compratori se ne vanno. Cosa volete? Willy Beamish è sempre quello: divertente, originale, eccetera, ma avrete bisogno di un po' di pazienza per apprezzarlo appieno.





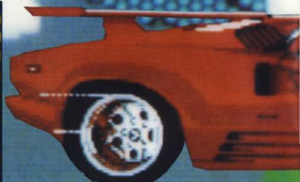
GB.

VALUTAZIONE GLOBALE



4 D SPORTS™ DRIVING





MINDSCAPE L.59.900

Iniziate a calzare un casco, poi indossate una tuta automobilistica ben rinforzata ed infine una corazza da football americano. Basterà? Speriamo... Comunque prima di partire un consiglio: assicuratevi contro gli incidenti...











In questi ultimi mesi sui quotidiani, in televisione, sulle riviste, sui mezzi pubblici, tutti parlano di inquinamento, come se porre fine (o almeno cercare) a questo problema universale sembra sia divenuto improvvisamente una moda. E così ogni volta che salgo in auto, vengo assalito da pensieri strani come se il buco dell'ozono fosse colpa mia; forse è vero che la mia macchina sprovvista di catalizzatore inquina un poco, ma non ho ancora raccolto i soldi per acquistarne una nuova. Che fare allora? Semplice girare per Milano con i mezzi pubblici e, appena arrivati a casa sfogarsi con i numerosi simulatori di guida presenti sul mercato in questo periodo. Inquineranno anche questi? Premessa d'obbligo finita, è ora di passare a descrivervi questo gioco: 4D Sport Driving è un simulatore di guida sullo stile di Hard Drivin' (Aaaaghh!!!), premettendo immediatamente che è sprovvisto dei numerosi bug presenti nel vecchio gioco della ...(scusate l'amnesia... Max mi aiuti?)(Domark... Chi altri? NdMax). Prima di iniziare a giocare, dovete affrontare l'immancabile schermata di opzioni, in questo caso relativamente completa: scelta della macchina, del circuito, dell'avversario, ed altro di minor rilevanza. Vi consiglio di partire con il percorso, scegliendo uno tra i numerosi già memorizzati nel gioco o, se preferite, avrete la possibilità di costruirlo a vostro piacimento disperdendo come desiderate salti, tunnel, giri della morte ecc.. La macchina è una delle scelte da affrontare con maggior cura in relazione al circuito: infatti alcune vetture meno potenti non sono in grado, ad esempio, di compiere salti lunghi, causa la loro scarsa velocità o ripresa in poco spazio (notevole la Porche 962 Indy 0-60 miglia/ora in 2,5 sec.). Sarebbe interessante conoscere le vostre preferenze sulle automobili disponibili (Lamborghini Countach 25mo anniversario Lit... nei migliori negozi è la mia passione, anche se nella realtà la mia Delta 1300 Grigio metallizzato non sfigura)(se quest'ultima vi interessa cosa aspettate a telefonarmi? Ai lettori riserverò un trattamento speciale), sono sicuro però che le proverete tutte. E' possibile colorare la macchina scelta a vostro piacimento, ma una Ferrari ad esempio di colore dovrebbe essere? Si può partire ora? Abbiate pazienza ancora un minuto, tempo necessario per osservare le caratteristiche degli avversari pronti a sfidarvi, anche se preferite potete gareggiare contro il cronometro; ben più esaltante è al contrario sfidare un corridore di professione, o almeno un guidatore discreto; ogni potenziale sfidante ha le proprie caratteristiche con relativi punti deboli, ostacoli preferiti, nonché i problemi famigliari, hobbies, giornale preferito (inutile dire quale...), tutte informazioni che vi potranno portare, speriamo, ad una gloriosa vittoria.Ora è il caso di partire: appena la vostra macchina viene scaricata dal camion, avrete la possibilità di osservare le visuali possibili, essendo chiaramente un gioco in vettoriale, notando le telecamere ottimamente posizionate (non siamo sulla RAI). Forse è meglio accendere il motore e partire visto che qualche lettore avrebbe già resettato con tutte queste scelte. 4D Sports Driving era già uscito per PC quasi un anno fa e la versione Amiga è una vera e propria conversione senza curare particolarmente le caratteristiche del computer Commodore; questo è un aspetto negativo, visto che moltissimi giochi vengono fatti in questo modo, anche se l'uscita di un titolone come Fl Grand Prix, studiato e realizzato solo per Amiga (si vede... è un poco caro ma ne vale la pena, parola di Massimiliano avallata da tutta la redazione) mi fa sperare in un futuro più roseo. Tornando a 4D, il gioco è purtroppo discretamente scattoso, ma potrete renderlo più fluido riducendo i particolari, la grafica è di buona qualità. Per quanto riguarda la giocabilità... dare un giudizio è molto arduo causa la difficoltà a governare la macchina ed a superare gli ostacoli; quando provai la versione per PC, in un ottimo processore a 33Mhz, avevo notato una difficoltà a guidare (dovuta forse al fatto che ero ancora sprovvisto di patente), ma la tremenda fluidità di quella versione mi aveva colpito facendomi sognare il gioco sul mio Amiga. La versione ora è arrivata, ma tutta questa attesa è stata giustificata da un capolavoro? Disgraziatamente no! Questo è sicuramente un buon gioco, ma non merita troppe ovazioni.

Massimiliano Pescatori





VALUTAZIONE GLOBALE



MONSTER PACK 2

PSYGNOSIS L. 49.90



Era effettivamente un po' di tempo che non recensivamo più le compilation, ma questa volata abbiamo voluto fare un'eccezione visto che si tratta indubbiamente di una di quelle occasioni irrepetibili: portarsi a casa tre dei migliori titoli Psygnosis al prezzo di uno...



Cominciamo con SHADOW OF THE BEAST II, probabilmente uno dei titoli più contraddittori di tutti i tempi (dopo il suo predecessore). Di trattati su Beast sono ormai pieni scaffali interi di ermenuetica interpretativa videoludica applicata. Cosa si può dire infatti di un gioco che, insieme a Defender of The Crown, è stato uno di quelli che maggiormente hanno contribuito a diffondere l'Amiga dando una chiara testimonianza di tutte le spropositate risorse e potenzialità grafiche e sonore. Ma allo stesso tempo Beast è stato anche ferocemente attaccato da una moltitudine di detrattori che hanno individuato nella sua giocabilità non troppo brillante un valido impedimento per una votazione da primato. Secondo il mio modesto parere Beast e Beast II rimangono due titoli che difficilmente un possessore di Amiga dovrebbe lasciarsi scappare, trovare il secondo episodio all'interno di una compilation (come questa poi) è sicuramente un ottimo incentivo per l'acquisto. Il secondo titolo è THE KILLING GAME SHOW, un platform game che vi vede protagonisti di uno spettacolo futuristico nel quale dovrete cercare di uscire vivi da tutta una serie di insidiosi livelli che vengono progressivamente inondati di una sostanza che risulterà mortale al semplice contatto (un po' come la macedonia del bar di sotto). Tecnicamente non c'è assolutamente nulla da eccepire, tonalità metallica estremamente incisive e ottima giocabilità, Star Player meritato. Chiudiamo con AWESOME da me stesso recensito un annetto e mezzo fa (circa). Come traspariva chiaramente dal mio entusiastico commento si tratta di un gioco massiccio (opera dei Reflections, gli stessi di Beast), condensato di grafica eccellente, sonoro a grandissimi livelli, e uno schema di gioco che lasciava un minimo di spazio per una limitata, ma comunque interessante, componente strategica da non sottavalutare. Particolarmente convincente la varietà di situazioni differenti per uno sparaefuggi versatile e appassionante. Ah, un'ultima cosa importante, tutti e tre giochi posseggono delle presentazioni che da sole ne giustificherebbero l'acquisto, volevate stupire qualche d'uno con effetti speciali? Fatelo!









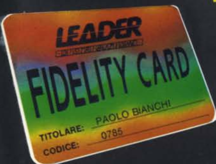
Max

VALUTAZIONE GLOBALE



SPACEGUN

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!





Offerta valida fino al 30/06/92

Sconto 10%* SOFT center
ai soli titolari presso i

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

CADARIO

SHADOWLANDS™

SHADOWLANDS...OVVERO PREPARATEVI A PASSARE NOTTI INSONNI!

La trama - Un principe guerriero, ucciso sul campo di battaglia di Shadowlands, si risveglia dal sonno eterno. Il suo spirito vive ancora...Decide così di guidare le menti e le azioni di 4 leali avventurieri nel corso del suo viaggio di scoperta e di vendetta.

* NUOVO E RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI ILLUMINAZIONE **PHOTOSCAPE™**: LE FONTI DI LUCE ILLUMINANO REALISTICAMENTE L'AREA CIRCOSTANTE. INCREDIBILE! CERTI MOSTRI SONO ATTRATTI DALLA LUCE, ALTRI NE SONO TERRORIZZATI!
* Facile ed intuitivo sistema di controllo tramite mouse.
* Simultaneità di movimenti e di scelte dei vari personaggi.
* Utilizzo di una serie di metodi di combattimento impensabili con altri giochi di ruolo.

- "Il nuovo stile dei giochi di ruolo!" ("K" MARZO '92).
- "SHADOWLANDS è l'ultima fatica della Teque, fatica che è costata loro quasi un anno e mezzo di lavoro, e crediamo che il risultato li abbia sicuramente ripagati del loro impegno." ("TGM" MARZO '92)

AMIGA

Amiga Screenshots.

LEADER DISTRIBUZIONE



DOMARK



I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade:-

"SHADOWLANDS IS THE *NEW* ACE ROLE PLAYING GAME *BENCHMARK*"